

校種・学年・教科等名：小学校・4年・学級活動

実践名：「クラスのマーク『ピーチくん』」

## 小学校第4学年 学級活動 学習指導案

日 時：平成23年10月18日（火）

場 所：西瀬小学校 第4学年1組教室

授業者：教諭 池田 幸彦

### 1 題材名

「クラスのマーク『ピーチくん』」(2)ー情報モラル

### 2 題材について

(1) ネットワークの発達で、デジタルデータの流通や複製が飛躍的に容易になるとともに、著作権を遵守することの大切さが強調されている。

本学級でも、学習の中でインターネットから得た情報を自分の資料として引用することがある。しかし、「インターネットの資料は人が作ったもの」であることを意識している子どもは少ない。

小学校学習指導要領では、コンピュータの基本的操作や情報モラルを身に付けることが明記され、学習指導要領解説「特別活動編」には、学級活動の内容として、情報モラルに関する指導が挙げられている。小学校の段階から適切な情報モラル指導を行い、著作権に関する正しい感覚を身につけさせていく必要があると考える。

本題材は、「事例で学ぶネットモラル」を使用する。この教材は、アニメーションで資料を提示でき、小学校段階の児童にも理解しやすいものである。

さやかとみかは、席が隣同士の仲良しである。ある日の授業中、消しゴムを忘れたさやかはみかに消しゴムを借りる。その時、みかがノートの端にキャラクターを書いていたのをさやかは見ていた。その日の帰りの会で、運動会のクラスのマークを学級で作ることになり、そのデザインを宿題で書いてくるように言われた。その夜、さやかはデザインを考えたが、いいデザインのアイデアが浮かばず、みかの書いていたキャラクターを使うことにした。そのことを明日みかに伝えればよいと思っていたら、翌日、みかは欠席しており、みかにデザインを使ったことを告げることができずにマークの選出が始まり、さやかのデザインが選ばれてしまう。「自分のオリジナルではない」ことを言い出せぬまま、翌日登校したみかは、自分のデザインが知らぬ間にクラスのマークになっていることを知り泣き出してしまう。

さやかのとった何気ない行動がみかを傷つけてしまうことから、他人の作品を許可なく使うことの問題点を考えさせるとともに、著作物は自分たちの身近なところにあることを感じ取らせたい。

(2) 児童の実態は以下のとおりである。(在籍数23人)

著作権ということばについては、ほとんどの子どもが知らなかった。また、家庭や学校で日常的にインターネットを活用している子どもも多く、本題材を通して、著作権の基本的な要素である「他人の作ったものを勝手に使うことはできない」点について考えさせ、著作権

を守ることの大切さについて気づかせたい。

(3) 指導にあたっては次の点に留意する。

① 学級活動の視点から

ア 本時は学級活動の内容にある「(2) 日常の生活や学習への適応及び健康安全」のアからキまでに示してある内容以外の「情報モラルに関する指導」を取り上げる。

イ 中学年期になると、学校生活にも慣れ、活動範囲も拡大していく一方で、学級の中では小集団を作り、その小集団を中心に活動したいという思いから、小集団間や小集団の中で様々な摩擦が生じ人間関係に問題が生じやすい時期でもある。本時に実践する「情報モラルに関する指導」は、望ましい人間関係の形成について、社会的スキルを身に付けるための効果的な活動として捉えて取り組みたい。

ウ 道徳教育の内容との関連を踏まえ、指導に当たりたい。

② 情報モラル教育の視点から

ア 本時は、情報モラル指導モデルカリキュラムにおける分類1「情報社会の倫理」b2-1「自分の情報や他人の情報を大切にする」の視点から授業を展開する。

イ 本時は、情報モラルの内容を題材化して授業を行う。著作権とはどのようなものかを知り、自分や他人が作ったものを大切にすることを育てたい。

ウ 「著作権」という言葉については、導入の段階で簡単に説明し、人が考えて表現したものには著作権があることをおさえない。

③ 人権教育の視点

ア 自分の考えを、自信を持って発表できるような支持的風土づくりに努める。

イ 他の人の意見も尊重しながら、ともに学習しようとする態度を育てる。

ウ 物事を自分自身のことに置き換えて考え、自分を大切にすると同時に他の人を尊重する態度を養う。

### 3 題材の目標と評価規準

題材の目標	著作権とはどのようなものかを知り、人が作ったものや自分が作ったものを大切にすることを養う。
関心・意欲・態度	著作権に対する考えを深めようと意欲的に取り組もうとしている。
思考・判断	他人が作ったものを大切に扱うにはどうしたらよいか考えている。
知識・理解	著作物を守るために、著作権というきまりがあることを理解している。

### 4 指導・評価の計画

次	時	学習活動	指導上の留意点	評価項目（方法）
1	1	他人の作ったものを勝手に使うことはできないことを考え、著作権を守ることの大切さを知る。	導入で「著作権」ということばについて簡単にふれておく。	他人が作ったものを大切にし、著作権というきまりがあることを理解している。  支援: 自分の作ったものを勝手に使われた時の気持ちを考えさせる。

5 本時の学習 (1 / 1時間 )

(1) 目 標

著作権とはどのようなものかを知り、人が作ったものや自分が作ったものを大切にすることを養う。

(2) 展 開

過程	時間	学習活動	主な発問と児童の反応	教師の指導と評価	備考
導入	10分	①著作権について知り、映像クリップを視聴して、作者の気持ちを考える。	○みかはや自分の作ったキャラクターにどんな思いを持っていたのだろう。 ・かけがえのない作品 ・自分だけのもの	・「著作権」という言葉について簡単に説明する。 ・キャラクターに対する作者の思いを考えさせ、作者にとっては、かけがえのないキャラクターであることを確認する。	映像コンテンツ 挿絵① ワークシート
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>学習課題 ほかの人が作ったものを大切に扱うにはどうしたらよいのだろう</p> </div>					
展開	25分	②他人の作品を無断で使用した人物の気持ちを考える。	○さやかはどうしてみかのデザインを真似してしまったのだろう。 ・いいアイデアが浮かばない。 ・後で説明すればいい。 ・楽しんでしまえ。	・真似てしまったわけを考えさせ、普段の自分たちにも思わず真似をしてしまうことがあることをおさえる。	挿絵② ワークシート
		③無断で使用された作者の気持ちを考える。	○知らない間に自分の作品が使われていたことを知ったみかはやどんな気持ちだっただろう。 ・とてもショック。 ・言ってくれたらよかったのに。 ・自分だけのマークだったのに。	・自分が作ったものを無断で使用されたときのつらい気持ちをおさえる。	挿絵③ ワークシート
		④他人の作品を使用するときの望ましい行動について考える。	○さやかはどうすればよかったのでしょうか。 ・真似してはいけなかった。 ・ひとこと許可を取っておけばよかった。	・「著作権」について改めて確認し、身近なところにも著作物があり著作権があることを確認する。	ワークシート
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>評価(ワークシート・発言) A 著作物の扱いを考えながら、他人が作ったものを大切に、著作権というきまりがあることを理解している。 B 他人が作ったものを大切に、著作権というきまりがあることを理解している。 支援: 自分の作ったものを勝手に使われた時の気持ちを考えさせる。</p> </div>					
終末	10分	⑤本時の学習を振り返り、ワークシートへ記入する。	○今日勉強したことで学んだことをシートに書きましょう。		ワークシート

## 6 モデルカリキュラムの位置づけ

情報モラル	道徳、各教科・特別活動 他
a2：発信する情報や情報社会での行動に責任を持つ。	国語 伝えたいことを伝えよう「新聞記者になろう」 目的や読み手を意識しながら分かりやすく書く。
b2：情報に関する自分や他者の権利を尊重する。	道徳 心を開いて「貝がら」 2－(3) 友情・信頼「友達と互いに理解し、信頼し助け合おうとする態度を育てる。」 学級活動 「クラスのマーク「ピーチくん」 著作権とはどのようなものかを知り、人が作ったものや自分が作ったものを大切にすることを養う。
C2：情報社会でのルール・マナーを遵守できる。	道徳 ルール違反「雨のバス停留所で」 4－(1)規則の尊重・公德心「社会のきまりや規則の必要なわけを知り、進んで守ろうとする態度を養う。」
d2：情報社会の危険から身を守るとともに、不適切な情報に対応できる。	
e2：情報を正しく安全に利用することに努める。	社会 「そのごみ、どうするの」(わたしたちの人吉市) 資料を使って他の地域のごみの減量化について調べることができる。
f2：安全や健康を害するような行動を抑制できる。	道徳 度を過ぎさずに「エジソンとえいじ」 1－(1)基本的な生活習慣「度を過ぎさず、節度ある生活をしようとする態度を養う。」  道徳 どうしたらよいか考えて「シュートボール」 1－(1)基本的な生活習慣「自分の健康について、どうしたらよいか考えて生活しようとする心情を育てる。」
g2：生活の中で必要となる情報セキュリティの基本を知る。	
i2：情報社会の一員として、公共的な意識を持つ。	学級活動 班活動や係活動などを友達と協力して行う。